

Weller, Anja; Herbst, Sabrina; Albrecht, Steffen; Kahnwald, Nina; Köhler, Thomas

Unterstützung informellen Lernens Studierender. Möglichkeiten studentischen Arbeitens mit Social Software

Fischer, Helge [Hrsg.]; Köhler, Thomas [Hrsg.]: Postgraduale Bildung mit digitalen Medien. Fallbeispiele aus den sächsischen Hochschulen. Münster u.a. : Waxmann 2014, S. 131-140. - (Medien in der Wissenschaft; 65)



Quellenangabe/ Reference:

Weller, Anja; Herbst, Sabrina; Albrecht, Steffen; Kahnwald, Nina; Köhler, Thomas: Unterstützung informellen Lernens Studierender. Möglichkeiten studentischen Arbeitens mit Social Software - In: Fischer, Helge [Hrsg.]; Köhler, Thomas [Hrsg.]: Postgraduale Bildung mit digitalen Medien. Fallbeispiele aus den sächsischen Hochschulen. Münster u.a. : Waxmann 2014, S. 131-140 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-105598 - DOI: 10.25656/01:10559

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-105598>

<https://doi.org/10.25656/01:10559>

in Kooperation mit / in cooperation with:



WAXMANN
www.waxmann.com

<http://www.waxmann.com>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS

DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation

Informationszentrum (IZ) Bildung

E-Mail: pedocs@dipf.de

Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

Medien in der
Wissenschaft



Helge Fischer, Thomas Köhler (Hrsg.)

Postgraduale Bildung mit digitalen Medien

Fallbeispiele aus den sächsischen Hochschulen

WAXMANN

Postgraduale Bildung mit digitalen Medien

Helge Fischer
Thomas Köhler (Hrsg.)

Postgraduale Bildung mit digitalen Medien

Fallbeispiele aus den sächsischen Hochschulen



Waxmann 2014
Münster • New York

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Medien in der Wissenschaft; Band 65

Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft e.V.

ISSN 1434-3436

ISBN 978-3-8309-2993-2

© Waxmann Verlag GmbH, Münster 2014

www.waxmann.com

info@waxmann.com

Umschlagentwurf: Pleßmann Kommunikationsdesign, Ascheberg

Titelbild: © Minerva Studio – www.fotolia.com

Druck: Hubert & Co., Göttingen

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier, säurefrei gemäß ISO 9706



Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten.

Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Inhalt

Vorwort der Herausgeber zu Zielstellung und Struktur des Buches.....	7
--	---

1. Bestandsaufnahme

K. Wannemacher

Digitale Weiterbildungsangebote an deutschsprachigen Hochschulen	13
--	----

H. Fischer, T. Köhler

Digitale Weiterbildung an sächsischen Hochschulen. Unterstützungsangebote und -strukturen	27
--	----

2. Für die Praxis – analytische Grundlagen

S. Döring, N. Rose

Qualitätsentwicklung im E-Learning durch zielgruppengerechte mediendidaktische Weiterbildung.....	45
--	----

H. Fischer

Medieneinsatz im Weiterbildungsmarketing	57
--	----

A. Lißner, J. Schulz

Abgespeichert und vergessen? Plädoyer für eine außeruniversitäre Nachnutzung geförderter E-Learning-Projekte.....	81
--	----

3. Aus der Praxis

3.1 Erfahrungen beim Medieneinsatz im grundständigen Studium

G. Damnik, A. Hilbig, A. Proske

Learners-as-Designers. Ein innovatives Lehrkonzept zum aktiven Erwerb von inhaltlichem und didaktischem Wissen.....	95
--	----

C. Brodhun, N. Seidel, E. Teich, T. Claus

Vom Eignungstest zum benutzergenerierten Assessment. E-Assessment im Lernmanagementsystem OPAL.....	105
--	-----

J. Kawalek, A. Stark, E. Schuster

Bereitstellung von Vorlesungsaufzeichnungen für alle Studierende einer Hochschule: Herausforderungen und Erfahrungen.....	113
--	-----

D. Schulze, D. Prescher, C. Loitsch, M. Spindler, G. Weber

Vorlesungsinhalte inklusive: Barrierefreiheit in virtuellen Lernumgebungen	121
--	-----

A. Weller, S. Herbst, S. Albrecht, N. Kahnwald, T. Köhler

Unterstützung informellen Lernens Studierender. Möglichkeiten studentischen Arbeitens mit Social Software.....	131
---	-----

T. Trautmann, P. Balzer

Zurück in die Zukunft: E-Learning wird wieder real..... 141

3.2 Erfahrungsberichte beim Medieneinsatz in der akademischen Weiterbildung

S. Löffler, S. Löffler, B. Weiler, G. Busch, C. Feja

Virtueller Rundgang durch die Anatomische Lehrsammlung 153

A. Graefe, B. Weiler

Postgraduale Weiterbildung Toxikologie an der Universität Leipzig 161

K. Jäger, R. Moros, A. Geißler, R. Gläser

Konzeption und Aufbau eines Blended-Learning-Weiterbildungskurses

„Technische Chemie“ (tc-compact^{BL})..... 169

N. Seidel, S. Azizi Ghanbari

Hochschuldidaktische Aus- und Weiterbildung von Hochschullehrern OWL:

Online-Wissen für die Lehre..... 177

C. Jödicke, H. Bukvova, E. Schoop

Virtual-Collaborative-Learning-Projekte. Der Transfer des Gruppenlernens

in den virtuellen Klassenraum..... 187

J. Kožuško, I. Rudolph, J. Kuß, A. Abdel-Haq, H. Dietrich, S. Hebestadt,

C. Weichelt, U. Morgenstern

E-Learning in der Biomedizinischen Technik: interdisziplinär,

internetbasiert, interaktiv und lebenslang 199

G. Rödel

Entwicklung des berufsbegleitenden Masterstudienganges

„Change Management in der Wasserwirtschaft“ 209

3.3 Erfahrungen beim Medieneinsatz außerhalb von Studium und Weiterbildung

J. Neumann, A. Ueberschaer

Web 2.0 in der dualen Berufsausbildung. Der Online-Ausbildungsnachweis

zur Stärkung der Lernortkooperation..... 219

B. Mohamed, T. Köhler

Web 2.0-based learning. A pedagogical model of participatory media

in e-research 227

Autorinnen und Autoren..... 235

Unterstützung informellen Lernens Studierender Möglichkeiten studentischen Arbeitens mit Social Software

*Anja Weller, Sabrina Herbst, Steffen Albrecht, Nina Kahnwald & Thomas Köhler
(Prorektorat für Lehre, Studium und Weiterbildung, TU Chemnitz/Medienzentrum,
TU Dresden)*

Abstract: Innerhalb des Projektes „Learner Communities of Practice“ (LCP) wurde mit Förderung durch das Sächsische Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst ein Schulungskonzept entwickelt, welches das informelle Lernen Studierender in der Studieneingangsphase mittels Social-Software-Tools unterstützt. Der Beitrag beschreibt die didaktische und technische Umsetzung des Schulungskonzeptes, stellt die Ergebnisse einer testweisen Durchführung dar und skizziert generelle Herausforderungen beim Einsatz von Social Software in der akademischen Aus- und Weiterbildung.

1 Hintergründe und Zielstellung

Das Potenzial von Social-Software-Tools zur Begleitung und Unterstützung studentischer Lernprozesse ist unbestritten (Erpenbeck & Sauter, 2007; Köhler, Kahnwald & Reitmaier, 2008; Baumgartner, 2009). Bislang mangelt es jedoch nicht nur an der aktiven Nutzung der entsprechenden Werkzeuge durch Studierende (Kleimann, Özkilic & Göcks, 2008; Schmidt, Paus-Hasebrink & Hasebrink, 2009; Albrecht, Kahnwald & Köhler, 2010), sondern auch an der Vermittlung von spezifischen Praktiken und der Integration entsprechender Tools in den universitären Alltag (Kleimann, 2007). Weiterhin findet ein Großteil studentischer Lernprozesse informell statt, was das formelle Lernen nicht ausschließt, sondern vielmehr als dessen Grundlage gesehen werden kann (Köhler, Kahnwald & Reitmaier, 2008). Informelle Lernprozesse sind je nach Studiengang und Studienphase an unterschiedliche Anforderungen geknüpft (Schulmeister, 2007). Dass Social Software geeignet ist solche informellen Lernprozesse zu unterstützen, zeigen Beispiele wie das Konzept der Persönlichen Lernumgebung (PLE), bei dem informelle Lernprozesse durch Integration verschiedener Tools unterstützt werden. So kann kollaboratives Lernen mittels hochschuleigener Community-Plattformen oder Blogsysteme (z.B. KISD-Spaces an der Köln International School of Design) unterstützt werden.

Der Begriff Social Software lässt sich grob definieren als „Softwaresysteme, welche die menschliche Kommunikation und Kollaboration unterstützen“ (Bächle, 2006). Er umfasst jedoch nicht allein die technologische Dimension des beschriebenen Wandels, sondern auch die sozial-kulturelle, die Nutzungsweise der Systeme, durch die sich erst die Grenzverschiebungen einstellen. Innerhalb des Projektes „Learner Communities of Practice“ (LCP) wurde mit Förderung durch das Sächsische Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst ein Schulungskonzept entwickelt, welches das informelle Lernen Studierender in der Studieneingangsphase mittels Social Software Tools unterstützen soll (eine vollständige Dokumentation des Schulungskonzepts befindet sich zur Zeit in Vorbereitung). Ausgangspunkt des hier vorgelegten Ansatzes ist die Feststellung, dass vielen Studierenden grundlegende Medienkompetenzen fehlen (Schulmeister 2008). Vor diesem Hintergrund wird hier der Fokus auf die Zielgruppe der Studienanfänger gelegt, da diese in der Studieneingangsphase eine große Zahl neuartiger Anforderungen bewältigen müssen. Dabei verfolgt das Schulungskonzept drei Hauptziele:

- 1) Bewältigung von Anforderungen in der Studieneingangsphase mittels Social-Software-Tools;
- 2) Förderung des informellen Lernens mittels Social-Software-Tools;
- 3) Nachhaltige Nutzung von Social-Software-Tools während des Studiums und darüber hinaus.

Durch den Einbezug aktueller Anforderungen aus dem Studienalltag erlernen die Studierenden die Vielfalt der Anwendungsmöglichkeiten der Social-Software-Tools in unterschiedlichen Situationen. Sie werden darauf geschult, selbstständig Tools zu wählen und Aufgaben zu bewerkstelligen (Erpenbeck & Sauter, 2007). Den Studierenden steht dabei ein Katalog von Social-Software-Tools zur Verfügung, der entsprechend der Anforderungen in der Studieneingangsphase geordnet ist.

Entwickelt wurde dieser Katalog im Ergebnis einer mehrstufigen empirischen Erhebung mittels Fokusgruppen-Diskussionen, einer nationalen und internationalen Recherche zu bestehenden Begleitstudienkonzepten sowie einer Auswahl von Beispielen guter Praxis und anschließenden Experteninterviews auf nationaler Ebene. Dabei haben die Ergebnisse der Experteninterviews verdeutlicht, dass die Potenziale von Social Software im Bereich der Kompetenzbildung (z.B. dem selbstgesteuerten Kompetenzerwerb) sowie bei der Bereitstellung und Organisation von Informationen und Ressourcen liegen. Zudem unterstützen übergreifende Web 2.0-Anwendungen (z.B. die o.g. PLEs) und Nutzungspraktiken unterschiedlicher Art das informelle Lernen der Studierenden.

Weiterhin sollte auch die Vermittlung von Kompetenzen erfolgen, um eine Nutzung der Social-Software-Tools über die Schulung hinaus zu initiieren (Kaliva, 2009;

Reinmann, 2009). Zu diesem Zweck werden neben den o.g. drei Hauptzielen vier konkrete Kompetenzen in den einzelnen Sitzungen der Schulung vermittelt: (1) Sensibilisierung auf Social-Software-Tools; (2) selbstständiger und sicherer Umgang mit ausgewählten Social-Software-Tools zur Bewältigung und Organisation des Studiums; (3) Anwendung einer gemeinsamen Dokumentationsplattform basierend auf Social Software für den gesamten Kurs sowie (4) Aufklärung über die Wirkungsweisen von Online-Identitäten auf die eigene Person und das soziale Umfeld. Mit diesem Schulungskonzept wird eine fundierte Struktur geliefert, deren Inhalte sehr flexibel sind und an die Bedürfnisse der Teilnehmenden sowie die situativen Bedingungen angepasst werden können.

Studierende sollen den Wissenserwerb als einen aktiven Prozess vollziehen, so dass von einer lernerorientierten Unterstützung beim Wissensaufbau gesprochen werden kann (Pachner, 2009). Anregung erfahren kann die Aktivität der Studierenden durch die Bewältigung von Aufgaben in Einzel- und Gruppenarbeiten sowie Diskussionen und Reflexionen zum Einsatz und zur Nutzung der Social-Software-Tools. Die Aufgaben beinhalten daher die konkrete Anwendung der Social-Software-Tools und sollen die Studierenden realitätsnah an die Funktionsweisen heranzuführen, um den Transfer des Wissens für spätere Anwendungen zu gewährleisten (ebd.).

2 Umsetzung des Schulungskonzepts

Das Schulungskonzept soll durch seine inhaltliche Flexibilität eine interdisziplinäre Ausrichtung ermöglichen. Es kann an den jeweiligen Schulungskontext angepasst und in beliebigen Studiengängen oder auch fachübergreifenden Maßnahmen sowie an verschiedenen Stellen der universitären Lehre eingesetzt werden. Neben einem semesterbegleitenden Seminar bzw. einem dreitägigen Blockseminar jeweils als Blended-Learning-Angebot kann auch eine einmalige Informationsveranstaltung erfolgen. Bevorzugte Umsetzung ist dabei das semesterbegleitende Seminar. Hier kann eine am Lernenden orientierte Lernumgebung geschaffen werden, die sich an die jeweiligen Anforderungen in der Studieneingangsphase anzupassen vermag. Die Schulung ist gekennzeichnet durch Präsenz- und Selbstlernphasen. Abbildung 1 gibt einen Überblick über die Struktur des Seminars.

Im Wintersemester 2010/2011 wurde das Konzept als semesterbegleitendes Seminar unter dem Titel „Potenziale von Social Software zur Unterstützung informellen Lernens im Studium“ mit 10 Studierenden der Philosophischen Fakultät bzw. der Fakultät Sprach-, Literatur- und Kulturwissenschaften an der TU Dresden umgesetzt. Außerdem wurde im Sommersemester 2011 an der Hochschule Zittau-Görlitz eine als 90-minütige Vorlesung konzipierte Informationsveranstaltung zu Social Software im Studium durchgeführt.

Sitzungsnr.	Sitzungsthema	Präsenz (P)/ Selbstlernphase (S)
1	Einführung, Übersicht, Erwartungen	P
2	Grundlagen: Social-Software-Tools	P
3	Recherchemethoden mit Social-Software-Tools	S
4	Einführung in Nutzung von Wikis, Blogs, Community-Portalen	P
5	Nutzung von Wikis, Blogs, Community-Portalen	S
6	Zeitmanagement mit Social Software	P
7	Einrichtung einer Personal Learning Environment (PLE)	P
8	Einrichtung einer Personal Learning Environment (PLE)	S
9	Persönliches und kollaboratives Kommunikationsmanagement sowie Netzwerkmanagement	P
10	Persönliches und kollaboratives Wissensmanagement	S
11	Vorbereitung der Präsentation der Ergebnisse	S
12	Präsentation der Ergebnisse	P
13	Datenschutz und Gefahren sowie Seminarevaluation	P

Abbildung 1: Seminarstruktur

Im Seminar erfolgte zunächst in Form von Frontalunterricht mit Input durch den Dozenten eine Einführung in Social Software, zum theoretischen Ansatz informellen Lernens und zum Konzept persönlicher Lernumgebungen. Den Abschluss dieses einführenden Seminarteils bildete eine als Debatte konzipierte Sitzung, in der die Studierenden zu der Frage „Kann Social Software informelles Lernen unterstützen?“ diskutierten. Als Einstieg in die praktische Arbeit mit Social Software und Persönlichen Lernumgebungen wurden zunächst verschiedene Social-Software-Tools vorgestellt. Anschließend waren die Studierenden aufgefordert, allein oder in Gruppen den Aufbau ihrer PLE mit den für sie enthaltenen wichtigsten Werkzeugen grafisch darzustellen. In der anschließenden Selbstlernphase, in der sie online betreut wurden, richteten die Seminarteilnehmenden dann ihre Persönliche Lernumgebung zu einer aktuell in ihrem Studium anstehenden Problemstellung (z.B. ein Referats- oder Hausarbeitsthema) auf einer für sie geeigneten Plattform ein. Im abschließenden Teil des Seminars wurden bei der Einrichtung aufgetretene Fragen besprochen sowie Probleme und Herausforderungen der Arbeit mit Social Software kritisch reflektiert und gemeinsam nach Lösungsmöglichkeiten gesucht.

Auf Wunsch der Seminarteilnehmer wurde für die Seminarkommunikation nicht das an den Hochschulen Sachsens verfügbare Lernmanagementsystem OPAL, sondern die Netzwerkplattform OpenNetworX genutzt. Nach erfolgreicher Anmeldung hatten die Studierenden hier Zugriff auf Informationen zu den einzelnen Seminarsitzungen, konnten diese kommentieren und Fragen dazu stellen. Über die Blogfunktion der Plattform konnten sowohl durch den Dozenten als auch die Seminarteilnehmenden interessante Ressourcen zum Seminarthema gepostet werden. Zur Beschreibung ihrer aktuellen Arbeitsprojekte richteten die Studierenden Wikis ein. Verschiedene Foren ermöglichten zudem eine themenspezifische Kommunikation, sowohl in der Selbstlernphase zur gegenseitigen Kommentierung und Einschätzung der erarbeiteten PLEs sowie zur gegenseitigen Hilfestellung als auch einfach nur, um Fragen zu stellen. Im Laufe des Seminars wurden den Seminarteilnehmenden entlang der verschiedenen Aufgaben, die sich beim wissenschaftlichen Arbeiten stellen, von der Recherche nach Informationen bis zum Verfassen des Ergebnisses, verschiedene Social-Software-Anwendungen vorgestellt, welche die Studierenden beim Aufbau ihrer Persönlichen Lernumgebung nutzen konnten. Dazu gehörten etwa To-Do-Listen (z.B. Rememberthemilk), Literaturverwaltungstools (z.B. Mendeley, Zotero) oder Werkzeuge zur kollaborativen Dokumentenerstellung (z.B. GoogleDocs, Zoho). Zur Einrichtung der Persönlichen Lernumgebung wurden den Studierenden zwei spezielle Anwendungstypen vorgestellt: die Plattformen Netvibes bzw. iGoogle, welche die Einrichtung einer persönlichen Startseite ermöglichen, sowie die E-Portfolio-Plattform Mahara. In der Online-Phase des Seminars waren die Studierenden dann aufgefordert ihre Persönliche Lernumgebung bei einer der Plattformen einzurichten. Der Zugang zu Mahara erfolgte dabei über das Lernmanagementsystem MOODLE der Universität Leipzig.

3 Ergebnisse der Schulung

Im Zuge des Seminars konnte bei den Studierenden zunehmend Interesse am Einsatz von Social Software geweckt werden. Die Erläuterung zentraler Merkmale von Social Software und informellem Lernen sowie die konzeptionellen Vorarbeiten zur Einrichtung einer PLE (letztere in Form einer durch die Studierenden erarbeiteten grafischen Darstellung, vgl. Abb. 2) zu Beginn der Lehrveranstaltung erleichterten Aufnahme und Verständnis des Stoffes bei der Vorstellung einzelner Tools.

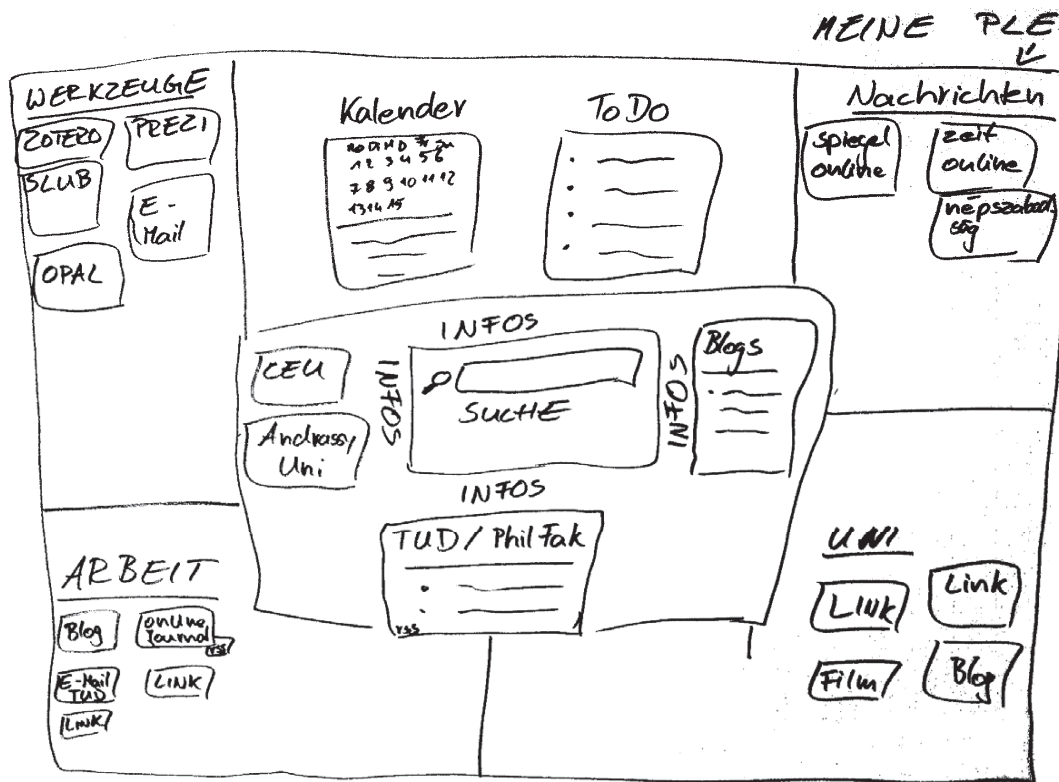


Abbildung 2: Grafische Darstellung einer PLE

Bei der Einrichtung der Persönlichen Lernumgebung entschieden sich von den Seminarteilnehmenden acht für Netvibes und zwei für iGoogle, die Portfolio-Plattform Mahara wurde von den Studierenden nicht genutzt (vgl. Abb. 3).

Nach einigen Schwierigkeiten bei der Einrichtung der PLE, etwa hinsichtlich der Frage, welche Widgets (kleine Programme, die sich als Fenster in die Benutzeroberfläche integrieren lassen) wofür geeignet sind und welche Funktionen diese erfüllen, zeigten sich die Netvibes-Nutzer nach einer Nutzungsdauer von vier Wochen vergleichsweise zufrieden. Die Wiederaufnahme der anfänglich geäußerten Argumente gegen den Einsatz von Social Software zur Unterstützung informellen Lernens innerhalb der Debatte hat erfolgreich dazu beigetragen, diese Bedenken zu reflektieren und Tipps für einen verantwortungsvollen Einsatz von Social Software zu erarbeiten.

Eine nachhaltige Nutzung der im Seminar eingerichteten PLEs bei Netvibes konnte bei zwei der zehn Seminarteilnehmer beobachtet werden. Häufiger anzutreffen ist die Weiternutzung einzelner Social-Software-Werkzeuge, wie dem Literaturverwaltungs-Tool Zotero oder Dropbox zum Speichern größerer Datenmengen. Darüber hinaus werden als nützlich erachtete Tools an Kommilitonen und Freunde weiterempfohlen (diese Aussagen beruhen auf Feedback der Studierenden in Seminarnachbesprechungen mit dem Dozenten, die von vier der zehn Seminarteilnehmenden wahrgenommen wurden).

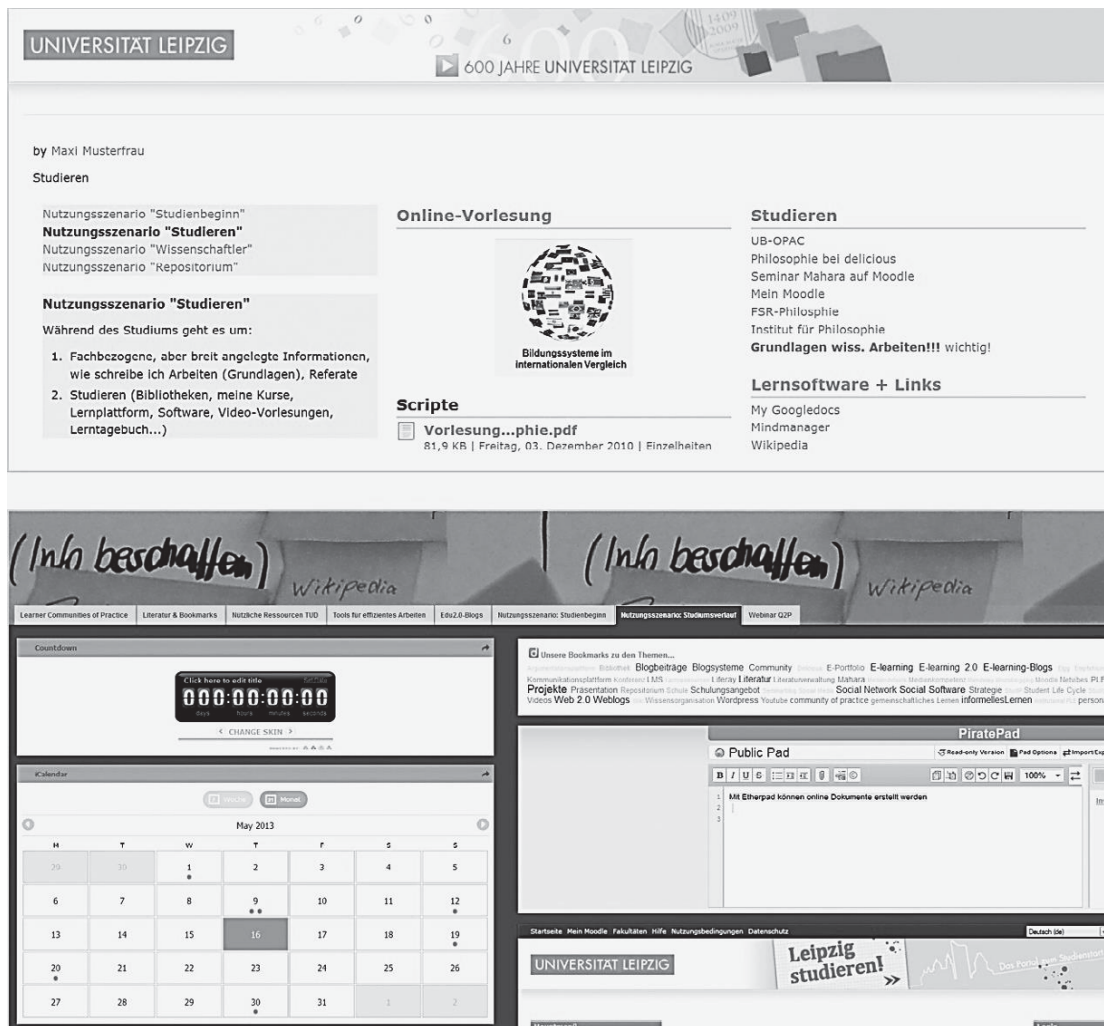


Abbildung 3: Beispiele für eine PLE mit Mahara (oben) und Netvibes (unten)

4 Herausforderungen bei der Umsetzung des Schulungskonzepts

Die Frage der Integration des Seminars in den Studienablauf stellte sich bei der Umsetzung des Seminars an der TU Dresden zunächst als größte Herausforderung dar. Aufgrund der Verdichtung des Stundenplans der Bachelor- und Master-Studierenden im Zuge der Reformierung der Studiengänge und des damit einhergehenden Rückgangs an Flexibilität im Studienablauf erwies es sich als schwierig einen geeigneten Anknüpfungspunkt für das auf die Vermittlung fachübergreifender Kompetenzen gerichtete Schulungskonzept zu finden. Jedoch konnte der Wahlpflichtbereich „Allgemeine Qualifikationen“ (AQUA) identifiziert werden, wo das Seminar für Studierende der Philosophischen Fakultät sowie der Berufspädagogik angeboten wurde. Weitere mögliche Anknüpfungspunkte für die Social-Software-Schulung

könnten darüber hinaus die in vielen Fächern angebotenen Einführungen in das wissenschaftliche Arbeiten sein.

Mit Blick auf den geplanten Seminarablauf gestalteten sich die Einführung der PLE-Werkzeuge Netvibes und Mahara sowie die selbstständige Arbeit der Studierenden mit den Social-Software-Anwendungen vor allem in der Phase des Ausprobierens wesentlich zeitintensiver als vorgesehen. Dies ist vermutlich darauf zurückzuführen, dass bis zum Abschluss eines Arbeitsschrittes auf beiden Plattformen, Mahara und Netvibes, vergleichsweise viele Klicks notwendig sind.

5 Erfahrungen und Empfehlungen für die Zukunft

Grundsätzlich hat sich aus Sicht der Dozierenden das Seminar als Schulungsform bewährt. Diese Schulungsform wird dem zeitlichen Aufwand für Erläuterungen von Funktionsweisen und bei der Nutzung auftretenden Besonderheiten gerecht. Auch die kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit der Mediennutzung vor allem hinsichtlich des Datenschutzes und der Bewertung von im Internet bereitgestellten Informationen, kann hier ausreichend intensiv erfolgen. Hierfür hat sich das Format der Debatte bewährt. Eine Wiederaufnahme der gegen Social Software vorgebrachten Argumente zum Ende des Seminars zeigte, dass die meisten identifizierten Herausforderungen mit entsprechenden Strategien zu bewältigen sind.

Für die Zukunft bietet es sich an, die Einführung des Konzepts persönlicher Lernumgebungen mit der Vorstellung konkreter Tools in einer Seminarsitzung zu verbinden. Zum einen sollte das Ausprobieren der Tools vollständig in Eigen- oder Gruppenarbeit erfolgen, zum anderen hat sich gezeigt, dass auch nach der Einführung und Erprobung ausreichend Beratungsbedarf besteht. Insbesondere das Prinzip von RSS sollte vor der Erprobung hinreichend bekannt sein. Es empfiehlt sich für die Lehrenden im Voraus verschiedene Online-Ressourcen und RSS-Feeds herauszusuchen, die für das jeweilige Thema und die Institution relevant sind.

Mit Blick auf die für eine PLE nutzbaren Plattformen sollte eine Portfolio-Software wie Mahara, die sich von den anderen Plattformen (Netvibes, iGoogle) in ihrem Funktionsprinzip grundsätzlich unterscheidet, gesondert vorgestellt werden. Hierbei kann vor allem auf ihre Potenziale im Portfolio-Bereich sowie als universitätsinternes Social-Network verwiesen werden. Unbedingt erfolgen sollte eine Präsentation der für die Lernprojekte erstellten PLEs in einer Präsenzveranstaltung. Hier können noch ungeklärte Nutzungsprobleme gelöst und den Studierenden der Mehrwert des wechselseitigen Austauschs vor allem für das Finden bestimmter Widgets noch einmal verdeutlicht werden.

6 Nachhaltigkeit des Schulungskonzepts

Die verschiedenen Formen des Schulungskonzepts bieten den Entscheidungsträgern Flexibilität in Bezug auf die Implementierung in den Hochschulkontext und demnach das Potenzial eines erfolgreichen und stetigen Einsatzes.

Weiterhin wird durch die realitätsnahe Bewältigung von Anforderungen aus dem Studienalltag ein nachhaltiger Wissenserwerb angestrebt, der die Studierenden dazu befähigen soll, die vorgestellten Tools auch in anderen Kontexten bzw. über das Studium hinaus einzusetzen.

In Bezug auf den Inhalt der Schulung findet eine ständige Aktualisierung der verwendeten Ressourcen, Tools sowie Anforderungen statt, da diese bei jeder Durchführung von den Studierenden und den Lehrenden überarbeitet bzw. neu formuliert werden. Des Weiteren können in von den Teilnehmenden erstellten PLEs, Wikis oder Blogs verwendete Tools und Ressourcen dokumentiert und deren Nutzung reflektiert werden. Ein Katalog für die Nutzung konkreter Tools zur Bewältigung von Anforderungen und der Vermittlung von Kompetenzen listet zudem bestehende Ressourcen für die Vermittlung der praktischen Anwendung auf und kann fortlaufend aktualisiert werden. Schließlich können bereits im Studienalltag etablierte Lernplattformen wie MOODLE, COMMSY oder OPAL in die Schulung integriert und für deren Organisation verwendet werden.

Literatur

- Albrecht, S., Kahnwald, N. & Köhler, T. (2010). Social Software an Hochschulen – zwischen formellem und informellem e-Learning. In Schroeder, U. (Hrsg.), *Interaktive Kulturen. Workshop-Band. Proceedings der Workshops der Mensch & Computer 2010, DeLFI 2010 und der Entertainment Interfaces 2010*, Berlin: Logos Verlag.
- Bächle, M. (2006). *Social Software*. Informatik Spektrum, Bd. 29, H. 2, (121-124).
- Baumgartner, P. (2009). Die zukünftige Bedeutung von Online-Lernen für lebenslanges Lernen. In L.J. Issing & P. Klimsa (Hrsg.), *Online-Lernen. Handbuch für Wissenschaft und Praxis* (505-513). München: Oldenbourg.
- Erpenbeck, J. & Sauter, W. (2007). Kompetenzentwicklung im Netz. New Blended Learning mit Web 2.0. Köln: Luchterhand.
- Kaliva, E. (2009). *Personal Learning Environments in der Hochschullehre*, Boizenburg: Hülsbusch.
- Kleimann, B. (2007). eLearning 2.0 an deutschen Hochschulen. In Merkt, M. et al. (Hrsg.), *Studieren neu erfinden – Hochschule neu denken* (149-158). Münster: Waxmann.
- Kleimann, B., Özkilic, M. & Göcks, M. (2008). *Studieren im Web 2.0. Studienbezogene Web- und E-Learning-Dienste* (HISBUS-Kurzinformation Nr. 21). Hannover: Hochschul-Informations-System GmbH.

- Köhler, T., Kahnwald, N. & Reitmaier, M. (2008). Lehren und Lernen mit Multimedia und Internet. In Batinic, B. & Appel, M. (Hrsg.), *Medienpsychologie* (477-501), Berlin: Springer.
- Pachner, A. (2009). *Entwicklung und Förderung von selbst gesteuertem Lernen in Blended-Learning-Umgebungen*. Münster: Waxmann.
- Reinmann, G. (2009). *Selbstorganisation auf dem Prüfstand: Das Web 2.0 und seine Grenzen(losigkeit)*. Verfügbar unter: http://gabi-reinmann.de/wp-content/uploads/2009/01/selbstorganisation_web20_preprint_jan09.pdf [08.02.2011].
- Schmidt, J.-H., Paus-Hasebrink, I. & Hasebrink, U. (Hrsg.) (2009). *Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen*. Berlin: Vistas.
- Schulmeister, R. (2007). Der ‚Student Lifecycle‘ als Organisationsprinzip für E-Learning. In Keil, R. et al. (Hrsg.), *eUniversity-Update Bologna* (45-77), Münster: Waxmann.
- Schulmeister, R. (2008). Gibt es eine Net Generation? Widerlegung einer Mystifizierung. In Seehusen, S. et al. (Hrsg.), *DelFI 2008. Die 6. e-Learning Fachtagung der Gesellschaft für Informatik e. V.* (15-28), Bonn: Gesellschaft für Informatik.